REGOLAMENTO AGISCO SOLO ORA 2024/2025

(Se abbiamo sbagliato ci corigerete entro le 23:59 del 29/8/24, poi regolamento cristallizzato)

1) LA LEGA

1) La Fanta Lega è costituita da 16 squadre e si basa su 2 siti: ascoli.forumfree.it e leghe.fantacalcio.it.
2) La Fanta Lega è governata dal Presidente di lega ed eventuali vice (in carica: B.E., con vice Edamisch).
3) Il Presidente di lega ha potere assoluto e ogni sua decisione, in merito al regolamento, deve essere accettata dai partecipanti. Il suo mandato si rinnova automaticamente alla fine della stagione salvo morte cerebrale.
4) I compiti del Presidente sono:
    a) Redazione del Regolamento e presentazione dello stesso ai Partecipanti entro l'inizio del giuoco;
    b) Far rispettare il regolamento;
    c) Designare l'Amministratore di lega;
    d) Settaggio della lega sul sito fantacalcio.it;
    e) Comunicare ai partecipanti tutte le notizie e decisioni ufficiali;
    f) Coordinamento e registrazione delle operazioni di Calciomercato;
    g) Decidere sulle controversie con il dovere di applicare la diligenza del buon padre di famiglia;
    h) Decidere le ammissioni di nuovi partecipanti o le espulsioni di partecipanti per gravi inadempienze.
5) Tutti i Partecipanti sono automaticamente iscritti alla stagione successiva salvo loro rifiuto o espulsione.
6) Il Presidente di Lega designa il Cozzòn come Amministratore di Lega. I compiti dell'Amministratore sono:
    a) Caricamento dati sul sito leghe fantacalcio.it;
    b) Calcolo della giornata;
    c) Qualsiasi altro compito delegato dal Presidente
7) L'Amministratore designa Edamisch ed Resckòn come suoi vice.
8) Il format scelto, per la stagione 24/25, si articola in una prima fase campionato, seguita da playoff/playout.

2) LA ROSA

1) La rosa di ogni squadra deve essere composta da 25 giocatori scelti tra quelli presenti su Fantacalcio.it. e deve essere inderogabilmente formata da 3 Portieri, 9 Difensori, 8 Centrocampisti e 5 Attaccanti.
2) Dopo il calciomercato iniziale vi sono 5 sessioni di mercato libero, ad intervalli regolari durante la fase campionato: tra 5° e 6° giornata, tra 10° e 11°, tra 15° e 16°, tra 20° e 21° ed infine tra 25° e 26°.
3) Il capitale sociale per il 2024 è di 1.000 crediti, di cui 500 iniziali da utilizzare in sede di draft; i restanti 500 (più gli eventuali crediti rimanenti dal draft iniziale) sono disponibili, nella loro totalità, fin dalla prima sessione di mercato libero e per tutte le successive, senza limitazioni di sorta per il loro utilizzo.
4) A partire dal **2025**, i **500** crediti iniziali saranno **ricalibrati** di 5 crediti in 5 crediti in base alla **posizione** finale del **campionato precedente**: il **1°** avrà **550 crediti**, il **2° 545**, il **3° 540**, il **4° 535**… **il 16° 475**.

3) PARTITE RINVIATE/SOSPESE

1) In caso di partite rinviate o sospese, **si aspetta il recupero** a patto che esso avvenga entro la fine della fase campionato o, se la partita ricade nella fase playoff, entro l'inizio della Finale Scudetto.
2) **Caso particolare di calciatore che cambia maglia di club a cavallo di un recupero**: Se un calciatore è già sceso in campo con la vecchia squadra nel turno X (voto o sv) rimane valida la sua prima prestazione. Se invece non è entrato in campo, allora sarà valido il voto del recupero.

4) CALCIOMERCATO INIZIALE

1) Il Calciomercato iniziale si svolge con il metodo delle buste chiuse da inviare sul forum ascoli.forumfree.it via MP al vice amministratore Resckòn, come da annuncio che sarà pubblicato sullo stesso forum.
2) La lista dei calciatori utilizzata sarà quella pubblicata sul sito di Fantacalcio.it nel giorno della prima fase draft e tale lista sarà visibile anche sul forum in apposito topic anche per le successive buste.
3) L'acquisizione dei 25 giocatori iniziali avverrà tramite 4 fasi di Draft, con date e orari decisi dal Presidente.
4) Ogni allenatore acquisterà un determinato numero di giocatori a seconda del ruolo e della fase di Draft, offrendo una base d'asta minima che varierà di volta in volta.

5) Per ogni ruolo dovranno essere ordinati tanti giocatori quanti sono quelli da prendere in quella fase moltiplicati per 16, ossia il numero di partecipanti.
6) SPECCHIETTO SULLO SVOGLIMENTO DELLE FASI DEL DRAFT:
   1° fase di Draft: 1 POR 10 crediti – 2 DIF 15 crediti – 2 CEN 20 crediti – 1 ATT 40 crediti (massimo spendibile 370 crediti), in questa fase i fantallenatori dovranno compilare ed inviare al Resckòn una lista con offerte per 16 portieri, 32 difensori, 32 centrocampisti e 16 attaccanti.
   2° fase di Draft: 1 POR 1 credito - 2 DIF 9 crediti – 2 CEN 15 crediti – 1 ATT 31 crediti (minimo spendibile 80 crediti), in questa fase i fantallenatori dovranno compilare ed inviare al Resckòn una lista con offerte per 16 portieri, 32 difensori, 32 centrocampisti e 16 attaccanti.
   3° fase di Draft: 2 DIF 5 crediti – 2 CEN 5 crediti – 2 ATT 10 crediti (minimo spendibile 40 crediti), in questa fase i fantallenatori dovranno compilare ed inviare al Resckòn una lista con offerte per 32 difensori, 32 centrocampisti e 32 attaccanti.
   4° fase di Draft: 1 POR 1 credito - 3 DIF 1 credito – 2 CEN 1 credito – 1 ATT 4 crediti (minimo spendibile 10 crediti), in questa fase i fantallenatori dovranno compilare ed inviare al Resckòn una lista con offerte per 16 portieri, 48 difensori, 32 centrocampisti e 16 attaccanti.
7) Le offerte dovranno essere scritte in ordine decrescente (dalla più alta alla più bassa per ogni ruolo) di preferenza e di valore di offerta, con i giocatori che si vorrebbero acquistare.
8) Una volta ricevute tutte le offerte, il Presidente di Lega o suo delegato, che avrà preliminarmente inviato a tutti i partecipanti le sue offerte, procederà alle assegnazioni dei giocatori secondo i seguenti criteri:
   - Crediti offerti per un singolo calciatore
   - Ordine di offerta (x offre 74 per Totti ed è la sua prima scelta, y offre 74 per Totti ed è la sua terza scelta: Totti va a x perché nel suo ordine di offerta Totti è più in alto)
   - Ordine di scelta: l'ordine di scelta è una lista che viene sorteggiata prima della prima Draft, che ordina in maniera casuale tutti gli allenatori di una lega. Serve a dirimere situazioni tipo: x offre 74 per Totti come prima scelta, y offre 74 per Totti come prima scelta. In questo caso ci si affida all'ordine di scelta. Totti andrà al meglio "piazzato" in ordine di scelta. Chi si serve dell'ordine di scelta scenderà automaticamente all'ultimo posto dell'ordine di scelta stesso. L'ordine di scelta è per tanto dinamico e continuerà a risultare utile anche per le operazioni di mercato durante la stagione.
9) È compito dell'amministratore o dei suoi vice verificare la regolarità di ciascuna busta inviata e, in caso di offerta/e non valida/e, si applica la diligenza del buon padre di famiglia come da art.1 comma 4 lett. g.

5) MERCATO LIBERO

1) Date e orari delle 5 sessioni di mercato libero vengono stabiliti dal presidente di lega in modo inderogabile, tramite ampio annuncio con tag sul forum di lega ascoli.forumfree.it.
2) Non vi sono limiti al numero di giocatori prelevabili da ogni singola squadra al Mercato Libero, né per la singola sessione né in totale; qualora il fantallenatore esaurisca il proprio budget prima della conclusione di tutte le sessioni di Mercato Libero previste, non potrà in alcun modo operare nelle restanti sessioni.
3) La lista dei calciatori svincolati utilizzata sarà quella pubblicata sul sito di Fantacalcio.it nel giorno di inizio di ogni mercato libero e sarà anche riportata nello stesso topic utilizzato per le liste del draft iniziale.
4) Per ogni calciatore tagliato ancora presente nella lista di Fantacalcio.it, non sarà riassegnato alcun credito.
5) **Qualora una squadra perdesse un giocatore** della propria rosa**, appena** esso **riceve l'asterisco su sito/app la** stessa **squadra riceverà**, un quantitativo di **crediti pari alla** quotazione attuale (**Q.A.)** indicata dallo stesso sito. Tali crediti aggiuntivi potranno essere riutilizzati dal primo Mercato Libero in calendario.
6) Le offerte di ogni mercato libero saranno inviate tramite busta chiusa su ascoli.forumfree.it: entro l'ora prefissata, ciascuna squadra dovrà far pervenire al Resckòn tramite MP sul forum, una **lista illimitata** di calciatori del ruolo che gli interessa, e il nome del calciatore da tagliare nello stesso ruolo. Tale lista deve avere nella posizione 1 la "Prima scelta", e di seguito le alternative in ordine decrescente di interesse. Se un giocatore viene richiesto da 2 o più società egli va alla società con l'offerta maggiore di crediti (posizione in classifica più bassa in caso di parità di punti). Il Resckòn, una volta ricevute le liste, deve pubblicare sul forum le assegnazioni effettuate e i tagli relativi alla sessione di Mercato Libero.
7) Esempio di MP da inviare al Resckòn per effettuare il Mercato Libero, per ogni offerta:
   "Giocatore tagliato: Z Giocatore scelto: 1° A x crediti - 2° B y crediti - 3° C z crediti - 4° D t crediti - 5° E w crediti - […] - 11° M n crediti", dove $x \geq y \geq z \geq t \geq w \geq n$ (*sono diplomato non so spiegare mi disp*).
8) È compito dell'amministratore o dei suoi vice verificare la regolarità di ciascuna busta inviata e, in caso di offerta/e non valida/e, si applica la diligenza del buon padre di famiglia come da punto 1)4)g).

6) SCAMBI

1) Gli **scambi** sono **possibili** in ogni momento **fino** a 24 ore prima dell'inizio della **20° giornata** di campionato ma vige la regola del "non a meno di 24 ore dal primo anticipo di giornata": ogni scambio ufficializzato dopo quel limite è valido dalla giornata successiva. **Mercato scambi congelato solo nelle settimane di ML**.
2) Essendo boomer nostalgici, per annunciare gli scambi è obbligatorio usare il forum e l'apposito topic, che sarà aperto da chi farà il primo affare: un partecipante ufficializza e l'altro scambista conferma con post veri e propri, il tutto poi sarà riportato celermente sul sito/app dall'amministratore.
3) Non ci sono limiti di scambi effettuati tra le squadre ma ogni scambio può coinvolgere solo due squadre.
4) Non è consentito il passaggio di crediti tra le squadre.

7) LA FORMAZIONE

1) Per ogni partita di campionato i fantallenatori devono inviare la formazione da schierare per l'incontro.
2) Il termine ultimo per l'invito della formazione è 1 secondo prima del primo anticipo della giornata di A.
3) L'invio della formazione avverrà tramite app o sito fantacalcio.it; in caso di indisponibilità del sito o impossibilità del fantallenatore di accedervi la formazione può essere inviata sul forum 1 secondo prima dell'inizio della giornata di serie A. Sarà poi compito dell'amministratore caricarla sul sito.
4) Le formazioni possono essere schierate nei seguenti moduli:
   - 3 - 5 - 2 , 3 - 4 - 3
   - 4 - 3 - 3, 4 - 4 - 2, 4 - 5 - 1
   - 5 - 3 - 2, 5 - 4 - 1
5) Se un fantallenatore non aggiorna la formazione dopo uno scambio, essa sarà considerata valida con la sostituzione d'ufficio dei giocatori ceduti con quelli acquistati secondo l'ordine degli scambi conclusi.
6) Se un fantallenatore non invia la formazione di giornata entro i termini, varrà la formazione precedente.
7) Se non è presente una formazione schierata in precedenza, la squadra dello smemorato totalizzerà 0 punti.

8) RISERVE E SOSTITUZIONI

1) Ogni squadra schiera in panchina tutti i calciatori non inseriti nella formazione titolare.
2) Se un giocatore titolare non scende in campo o gli viene assegnato un S.V., il giocatore viene sostituito.
3) Le sostituzioni saranno effettuate con priorità al **cambio modulo** rispetto ad un cambio per ruolo. Di conseguenza è l'ordine panchina che comanda le sostituzioni. **Entra sempre il primo a voto in ordine di schieramento panchina** che configura un modulo valido, **indipendentemente dal ruolo**.
4) Non è possibile effettuare più di cinque sostituzioni dalla formazione titolare.

9) VOTI

1) L'assegnazione dei voti (e senza voto S.V.) è fatta da Fantacalcio.it, redazione "Voti Live Fantacalcio".
2) Calciatore ammonito S.V. sarà sostituito; Calciatore espulso S.V. avrà fantavoto 4 in automatico.
3) Il calciatore con qualsiasi altro bonus/malus: avrà come fantavoto 6 + il valore del rispettivo bonus/malus.

10) MODALITA' DI CALCOLO

1) Nella fase campionato, alla squadra in casa da calendario è assegnato il bonus +2.
2) Il punteggio previsto per ogni calciatore oltre al voto assegnato da Fantacalcio.it è il seguente:
   a) PIU' TRE per ogni gol realizzato
   b) PIU' TRE per ogni rigore parato;
   c) PIU' DUE per ogni rigore segnato;
   d) PIU' UNO per ogni assist;
   e) MENO DUE per ogni autogol;
   f) MENO DUE per ogni rigore sbagliato;
   g) MENO UNO per ciascun gol subito;
   h) MENO UNO per l'espulsione;
   i) MENO 0.5 per ammonizione;

2) Il MODIFICATORE DELLA DIFESA si applica solo se il portiere ed almeno 4 difensori portano punteggio alla squadra. In base alla media voti calcolata considerando voto del portiere e voti dei 3 migliori difensori titolari o subentrati, esclusi bonus/malus, saranno assegnati i seguenti bonus:
    a) Fino a 5,999 = 0
    b) Da 6 a 6,499 = 1
    c) Da 6,5 a 6,999 = 3
    d) Maggiore o uguale a 7 = 6
3) La somma di tutti i voti comprensivi di bonus e malus determina il punteggio di giornata della squadra.
4) La tabella di conversione trasforma ciascun totale squadra in un certo numero di gol, così da ottenere un reale risultato calcistico in base alla tabella sottostante:

Meno di 66 punti	= 0 gol
da 66 a 71,499 punti	= 1 gol
da 71,5 a 76,999 punti	= 2 gol
da 77 a 80,999 punti	= 3 gol
da 81 a 84,999 punti	= 4 gol… e così via di 4 punti in 4 punti

11) LA FASE CAMPIONATO

1) Si inizia con una fase campionato da 16 squadre: 2 gironi completi di andata e ritorno simmetrici.
2) Le giornate si svolgeranno in tutte le date previste dal calendario ufficiale della serie A dalla 4° alla 33° giornata. Punteggi avveniristici: Vittoria 3 punti - Pareggio 1 punto - Sconfitta 0 punti.
3) La classifica viene creata in base ai seguenti criteri di ordinamento*:
    a) Punti;
    b) Gol fatti;
    c) Somma punti totale;
    d) Differenza reti.

12) LA FASE PLAYOFF/PLAYOUT

1) La vincitrice del campionato si qualifica direttamente alla **Finale Scudetto** in gara secca della 37° giornata di serie A, nella quale avrà fattore casa +3,5 e il grande vantaggio di avere 2 risultati su 3. Es. Finale Scudetto: **Cozzòn (vincitore campionato)** 71+3,5=**74,5, b.e. 75**, **2-2**, **Cozzòn campione**.
2) Per decretare la sfidante della finale Scudetto, si svolgerà un minicampionato Playoff di sola andata, dalla 34° alla 36° giornata, che coinvolge 2°, 3°, 4° e 5° classificate della fase campionato, le quali si sfideranno per 3 giornate con bonus sul punteggio totale basati sulla posizione di ingresso: la 2° classificata avrà bonus +3 in ogni partita e la sua avversaria di giornata 0, la 3° classificata avrà bonus +2 solo vs 4° e 5°, la 4° avrà bonus +1 solo vs la 5a, e la 5° stocà, partirà sempre da 0.
3) **La vincitrice della Finale Scudetto è Campione di Lega.**
4) 6°, 7° e 8° e 9° vanno in vacanza anticipata fregiandosi ognuna del titolo "Best of the rest".
5) 14°, 15° e 16° retrocedono dirette, cioè parteciperebbero ad un'eventuale nuova Apprendo Solo Ora.
6) 10°, 11°, 12° e 13° svolgeranno un minicampionato Playout di 3 giornate di sola andata dalla 34° alla 36° giornata, con stesse regole del Playoff: nel relativo totale squadra, la 10° classificata avrà bonus +3 in ogni partita, la 11° +2 solo vs 12° e 13°, la 12° +1 solo vs 13°, la 13° stocà, partirà sempre da 0.
7) La vincitrice del Playout è salva, cioè preserva la propria dignità ma ha anche diritto di partecipare ad un'eventuale nuova Agisco con Dolo a 10 assieme alle prime 9 classificate della fase campionato.
8) Le 3 perdenti del Playout si aggiungono alle altre 3 retrocesse, stile 2a Divisione Lega Pro 2013/14.
9) *I criteri di ordinamento classifica dei gironi Playoff e Playout sono uguali a quelli del Campionato.

13) DISPOSIZIONI FINALI

1) Il canale di comunicazione ufficiale della lega è la bacheca Whatsapp "Agisco solo Ora", ogni utente è tenuto a mantenersi informato seguendo la suddetta bacheca. Non è ammessa ignoranza.
2) Ogni fantallenatore partecipando al gioco ACCETTA tutte le risultanze dello stesso ed il presente regolamento si ritiene compreso ed accettato nella sua totalità.